

Шпигун в Чорному



ШПИГУН В ЧОРНОМУ

ПРАВИЛА ГРИ

МЕТА ГРИ

Мета гри **ШПИГУН В ЧОРНОМУ** полягає в тому, щоб набрати найменшу кількість очок тоді, коли один з гравців набирає 200 або більше очок.

Гра для трьох, чотирьох, п'яти або шести гравців.

КОМПОНЕНТИ

Колода з 60 карт

Лічильник очок (блокнот для запису рахунку)

Правила

КОЛОДА КАРТ

Колода карт складається з 60 карт: по 11 карт синього, жовтого, червоного і зеленого кольорів. Серед них: одна карта Інформатора, одна – Слідчого, одна – Порушника, одна – Диверсанта, одна – Вбивці, одна – Агента, одна – Шпигуна, одна – Подвійного Агента, одна – Зломщика, одна – Заступника Боса, одна – Боса.

16 чорних карт – такі ж карти як і раніше описані, але ще плюс 5 карт Шпигунів.

Ранг карт розподілено наступним чином (від меншого до більшого): 1) Інформатор (найнижчий ранг), 2) Слідчий, 3) Порушник, 4) Диверсант, 5) Вбивця, 6) Агент, 7) Шпигун, 8) Подвійний Агент, 9) Зломщик, 10) Заступник Боса, 11) Бос (найвищий ранг).

РОЗДАЧА

Кожна гра складається з кількох роздач.

Щоб визначити першого дилера, кожен гравець бере карту. Той, хто витягнув найвищу карту за рангом, стає дилером. Якщо два або більше гравців витягують однакові за рангом карти, вони знову беруть по карті, поки один не отримає найвищу карту. Дилер по одній роздає всі карти гравцям, починаючи з гравця ліворуч від нього. Якщо грають троє, то кожен отримує по 20 карт. Якщо четверо – кожен отримує по 15 карт. Якщо п'ятеро кожен отримує по 12 карт. Якщо шестеро – кожен отримує по 10 карт.

Після першої роздачі, наступна здійснюється за годинниковою стрілкою; кожен гравець по чергово стає дилером.

ПЕРЕДАЧА КАРТ

При кожній роздачі, кожен гравець повинен передати три своїх карти (лицьовим боком донизу) гравцеві ліворуч від нього; це можуть бути будь-які три карти. Гравець не може дивитися на карти, отримані від суперника, поки сам не передасть власні три карти гравцеві ліворуч.

ГРА

Кожна роздача складається з декількох раундів.

Гравець, що сидить ліворуч від дилера, грає першу карту. Не можна

починати гру чорною картою. Далі гра продовжується за годинниковою стрілкою. Кожен гравець грає однією картою під час свого ходу.

Гравець повинен грати картою того ж кольору або того ж рангу, що й карта, яка була першою. Якщо у гравця немає карти такого ж кольору або рангу, він може грати будь-якою картою.

Після того, як кожен гравець зіграв однією картою, той, хто зіграв картою найвищого рангу пріоритетного кольору (кольору першої карти), забирає зіграні карти. (Якщо чорна карта стала лідером і два або більше гравців зіграли Чорного Шпигуна і Чорний Шпигун є найвищою картою за рангом, що була зіграна, гравець, який зіграв Чорного Шпигуна першим забирає зіграні карти). Він забирає всі карти і кладе їх перед собою лицьовим боком донизу.

Надалі гравець може грати будь-якою картою. Гра продовжується доти, поки будуть зіграні всі карти роздачі.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Коли карти в роздачі закінчуються, кожен гравець підраховує кількість очок яку він отримав. Вартість карт наступна:

Чорний Інформатор	1 очко
Чорний Слідчий	1 очко
Чорний Порушник	1 очко
Чорний Диверсант	1 очко
Чорний Вбивця	1 очко
Чорний Агент	1 очко
Чорний Шпигун	10 очок
Чорний Подвійний Агент	2 очки
Чорний Зломщик	3 очки
Чорний Заступник Боса	4 очки
Чорний Бос	5 очок

Загальна кількість очок у кожній роздачі – 80.

ПЕРЕМОГА

Один гравець записує очки гравців на лічильнику очок. Коли один з гравців набирає 200 і більше очок, – гра закінчена; і гравець з найменшою кількістю очок стає переможцем.

ВАРІАНТИ ГРИ

ХОРОШІ ШПИГУНИ

Синій Шпигун, Зелений шпигун, Червоний Шпигун і Жовтий Шпигун вартують мінус 5 очок (-5) при підрахунку очок. Гравець може навіть зменшити свій рахунок в грі до від'ємного значення, – менше 0.

ЗАХОПЛЕННЯ

Якщо один гравець забирає собі всі чорні карти в одній роздачі, то він може обрати чи додати по 75 очок кожному з гравців (крім себе), чи відняти 75 очок з власного рахунку (його рахунок може бути навіть зменшено до від'ємного значення, – менше 0). Коли одному з гравців вдається взяти всі чорні карти в одній роздачі, гравці не отримують від'ємних очок за Жовтого, Синього, Червоного і Зеленого шпигунів.

ПЕРЕДАЧА ТА УТРИМУВАННЯ КАРТ

Передача карт не завжди відбувається гравцеві зліва. Крім того, є роздача, коли гравці не передають карти взагалі, а грають тими які отримали при роздачі.

Залежно від кількості гравців, передача карт відбувається наступним чином:

- три гравці – передача карт ліворуч, передача праворуч, жодної передачі;
- чотири гравці – передача карт ліворуч, передача праворуч, передача карт гравцеві навпроти, жодної передачі;
- п'ять гравців – передача карт ліворуч, передача праворуч, жодної передачі;
- шість гравців – передача карт ліворуч, передача праворуч, жодної передачі.

КОЛІР “КЛИЧЕ”

Після передачі карт, дилер називає колір (не можна називати чорний). Гравець ліворуч від нього повинен зіграти першу карту цього кольору. Якщо гравець не може зіграти названим кольором, то хід робить наступний гравець ліворуч і так далі, поки котрийсь з гравців зможе зіграти картою потрібного кольору.

Починаючи з другої роздачі, гравець може грати будь-якою картою.

НАСЛІДУЄМО РАНГ

Гравець може грати картою, що має той же колір або ж ранг, що і карта яка була зіграна в якості пріоритетної, або картою того ж рангу, що і карта, якою зіграв гравець праворуч (тобто гравець, котрий зробив хід перед ним).

НАВПАКИ

Один з гравців повинен отримати 201 або більше очок до кінця гри. Гравець, котрий отримує рівно 200 очок, зменшує свій рахунок балів до 100 очок. Крім того, гравець, котрий отримує рівно 100 очок, зменшує свій рахунок до 50 очок.

ДОДАТКОВІ КАРТКИ

Дванадцять порожніх карт, які є серед компонентів гри, можуть бути використані гравцями для того, щоб зробити додаткові карти для власних варіантів гри.

Переклад українською: Yorri & Yuyu